

バスケットボール競技(知的部門)申し合わせ事項

開催日：令和5年5月27日(土)

会 場：練馬区立光が丘体育館

開催日：令和5年6月3日(土)・6月4日(日)

会 場：板橋区立小豆沢体育館

競技規則

本項に定める以外は、令和5年度公益財団法人日本パラスポーツ協会編「全国障害者スポーツ大会競技規則」により行う。

試合方法及び競技上の規定

現行の(公財)日本バスケットボール協会競技規則による。(但し、試合方法については下記のとおり定める)

(1) 使用球は男子・検定皮製7号球(モルテンB7G5000)、女子・検定皮製6号球(モルテンB6G5000)とする。

(2) ゴールはリングまでの高さ3.05mとする。

(3) 各チームは、キャプテンを含む5名のプレイヤーと交代要員10名から構成すること。
但し、男女混合チームの場合は、男子チームへの出場とする。

(4) ユニフォームの着用について(日本バスケットボール協会競技規則第3章、第4条)

・ シャツの下にTシャツを着ることはいかなるスタイルであっても認められない。

・ 身につけても差し支えない。

腕や脚のコンプレッションスリーブ

(但し、同じチームの全てのプレイヤーが同じ単色でなければならない。)

※国内大会においては、大会主催者の考えにより、変更することができる。

(5) 試合時間・規則について

申込状況により、下記の①・②・③のいずれかで実施する。

① 試合時間は、8分×4クォーターで(公財)日本バスケットボール協会競技規則。

・ 第1クォーターと第2クォーターの間、第3クォーターと第4クォーターの間にそれぞれ1分のインターヴァルをおく。第2クォーターと第3クォーターの間に8分のハーフタイムをおく。

・ 笛が鳴った時は、すべて時間を止める。

・ (公財)日本バスケットボール協会競技規則第20条(※)に該当する場合、チームはゲームを没収される。

ゲームは、20対0で相手チームの勝ちとする。

② 試合時間は、8分の流し1クォーターのみ。第4クォーター扱いとする。

・ 残り1分で時間は止める。それまでは時間を止めない。

・ フリースローはなしとする。

但し、シュート体制のファールについては1点を与え、攻撃側からのスローインとする。

カウントの場合は2点+1点(3ポイントの場合は3点+1点)を与え、エンドラインから防御側のスローインとする。チームファール5つ目からは1点を与え、攻撃側のスローインで行う。

・ タイムアウトは1回30秒とする。

・ 3ファールで退場とする。

・ (公財)日本バスケットボール協会競技規則第20条(※)に該当する場合、チームはゲームを没収される。

ゲームは、5対0で相手チームの勝ちとする。

③ 試合時間は8分 — 1分 — 8分の2クォーターで行い、時間は流す。

・ 2クォーター目は、4クォーター扱いとし、残り1分で時間を止める。

・ フリースローはなしとする。

但し、シュート体制のファールについては1点を与え、攻撃側からのスローインとする。

カウントの場合は2点+1点(3ポイントの場合は3点+1点)を与え、エンドラインから防御側のスローインとする。チームファール5つ目からは1点を与え、攻撃側のスローインで行う。

・ タイムアウトは前後半で1回ずつ30秒とする。

- ・ 3ファールで退場とする。
 - ・ (公財)日本バスケットボール協会競技規則第20条(※)に該当する場合、チームはゲームを没収される。
ゲームは、10対0で相手チームの勝ちとする。
- (6) トーナメント戦について
第4クォーターを終わって同点の場合は、2分の休憩後5分の延長戦を行う。
- (7) リーグ戦について
- ・ 同点の場合は、延長戦を行わない。
 - ・ リーグ戦は、勝ち点2、引き分け1、負け0とする。
 - ・ 2チームが同点の場合は、2チームの対戦結果の勝ちを上位とする。
対戦結果が引き分けの場合は全試合の得失点によって決める。
 - ・ 3チームが同じ勝ち点の場合は、全試合の得失点によって決める。
- (8) TO (テーブルオフィシャル) について
- ・ 勝ちチームがTO、負けチームがモップをおこなう。
- (9) 日程及び組み合わせについて
- ・ 高校生の部は特別支援学校と就業技術科と分けて行う。
【高校生の部予定日】
5月27日(土)、6月3日(土)、6月4日(日)
【社会人の部予定日】
6月4日(日)
※申込状況により、変更となる場合がある。
- (10) 個人種目は、団体戦に出場しない選手が参加し、次の試技を行う。
- ・ 高校生の部 5月27日(土) 社会人の部 6月4日(日)
- ① フィールドゴール：30秒間に入るシュート数を競う。2回行い、多い方の得点をとる。
 - ② リバウンド : 30秒間ボードにパスし、ジャンプ捕球して着地に成功した回数を競う。
 - ③ ドリブル : 3mごとに1列に置かれた障害物をジグザグにドリブルで通り抜ける。
2個の障害物を通り抜けて1点とする。
30秒ずつ2回行い、多い方の得点をとる。
- (11) 新型コロナウイルス感染症の状況を鑑みて、競技方法や招集方法、表彰等に変更が生じる場合がある。
※大会プログラムは、事前に発送する。

第20条 ゲームの没収 ※(公財)日本バスケットボール協会競技規則

20-1 ルール

次の場合、ゲームの没収によりチームは負けになる

- ゲーム開始予定時刻から15分を過ぎてもチームがコートにいない、もしくはプレーをする準備の整ったプレーヤーが5人揃わなかった場合
- ゲームの進行を妨げる行為をした場合
- クルーチーフがすすめたにもかかわらず、なおプレーをすることを拒んだ場合

20-2 罰則

20-2-1 ゲームは、20対0で相手チームの勝ちとする。負けたチームに勝ち点は与えない。

20-2-2 2ゲーム(ホーム&アウェイ)合計得点で競う場合や、2ゲーム先取(3ゲーム中)のプレーオフの場合は、第1ゲーム、第2ゲームあるいは第3ゲームのいずれかが没収により負けとなったチームは、そのシリーズあるいはプレーオフ自体も没収により負けとなる。3ゲーム先取(5ゲーム中)のプレーオフにはこの規則は適用されない。

20-2-3 1つの大会で2回目の没収となったチームは、その大会から失格となり、そのチームがそれまで行ったゲームの結果は無効になる。